ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Maletronche (poisson-tumeur)

Penchant : Ordre

Malédiction : Sorcellerie

Force : Tir d'élite (réussite automatique, sauf si on veut lancer le dé pour viser le critique)

Handicap : Inapte au corps-à-corps

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 11

OS : 10

NERFS: 9

CRÂNE : 10

TRIPES : 10

GUEULE : 12

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Amphibie
- Malade : perd 1 PV à chaque crépuscule du fait de ses tumeurs
- malus de 2 en social avec les humains, bonus social de 2 avec les maletronches

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de sort : trouver un bouc, lui faire l'amour, permet d'envahir un lieu avec une horde de biquettes assoiffées de sexe
2 Parchemin de sort : où il est question de chercher une perle sous un tas de clopes.
3 Des tatouages représentant des poules pondant des œufs énormes qui leur déchirent le cloaque, dans un décor de forêt insolite.
4 Un paquet de 6 couches bébé dry-night ultra absorbantes
5 Une série d'ingrédients végétaux stockés sous des entailles dans la peau qui ferment avec des fermetures éclair.
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Maletronche (poisson-tumeur)

Penchant : Ordre

Malédiction : Sorcellerie

Force : Tir d'élite (réussite automatique, sauf si on veut lancer le dé pour viser le critique)

Handicap : Inapte au corps-à-corps

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 11

OS : 10

NERFS: 9

CRÂNE : 10

TRIPES : 10

GUEULE : 12

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Amphibie
- Malade : perd 1 PV à chaque crépuscule du fait de ses tumeurs
- malus de 2 en social avec les humains, bonus social de 2 avec les maletronches

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de sort : trouver un bouc, lui faire l'amour, permet d'envahir un lieu avec une horde de biquettes assoiffées de sexe
2 Parchemin de sort : où il est question de chercher une perle sous un tas de clopes.
3 Des tatouages représentant des poules pondant des œufs énormes qui leur déchirent le cloaque, dans un décor de forêt insolite.
4 Un paquet de 6 couches bébé dry-night ultra absorbantes
5 Une série d'ingrédients végétaux stockés sous des entailles dans la peau qui ferment avec des fermetures éclair.
6
7
8
9
10